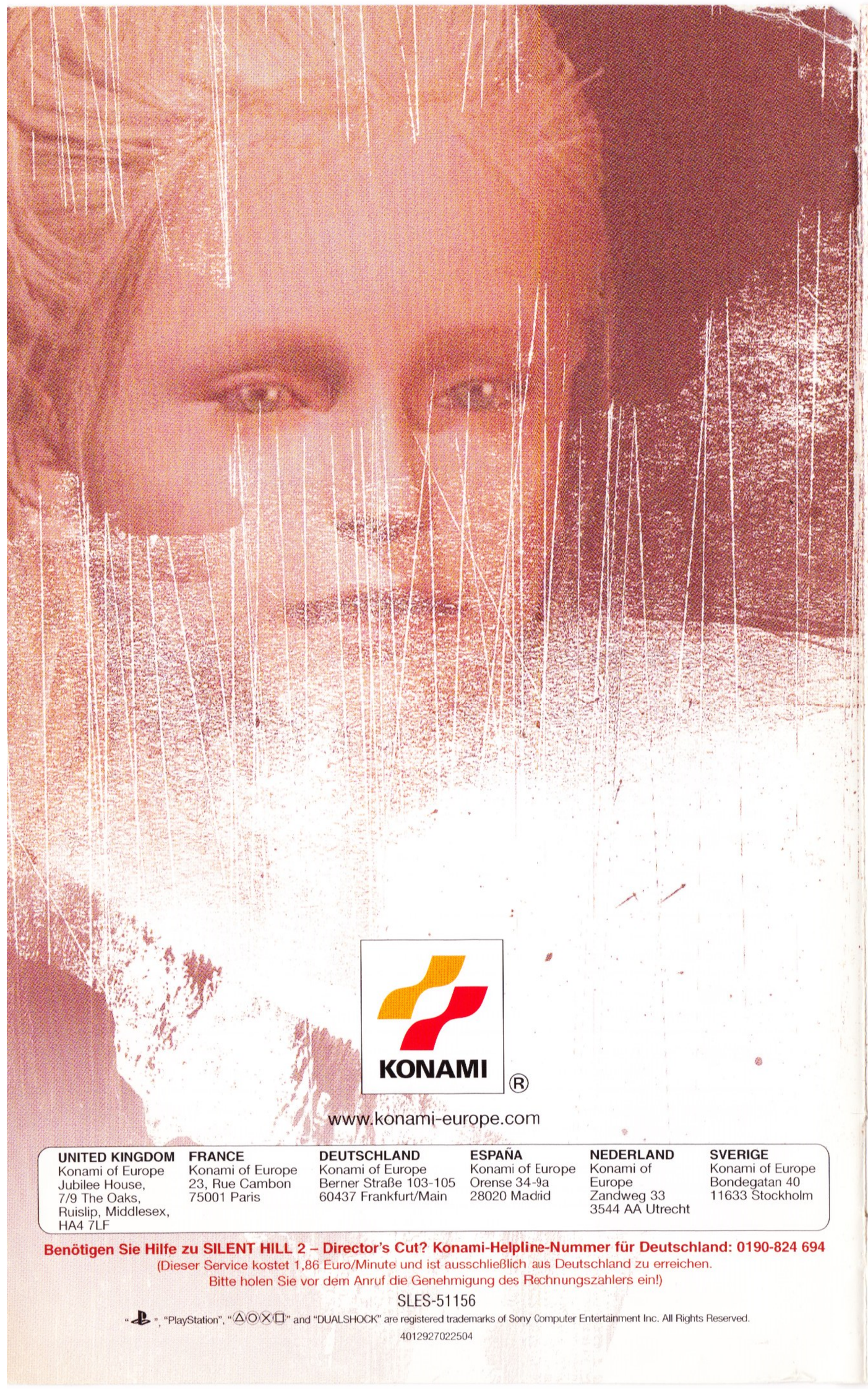


KONAMI ®

www.konami-europe.com

UNITED KINGDOM
Konami of Europe
Jubilee House,
7/9 The Oaks,
Ruislip, Middlesex,
HA4 7LF

FRANCE
Konami of Europe
23, Rue Cambon
75001 Paris

DEUTSCHLAND
Konami of Europe
Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main

ESPAÑA
Konami of Europe
Orense 34-9a
28020 Madrid

NEDERLAND
Konami of Europe
Zandweg 33
3544 AA Utrecht

SVERIGE
Konami of Europe
Bondegatan 40
11633 Stockholm

Benötigen Sie Hilfe zu SILENT HILL 2 – Director's Cut? Konami-Helpline-Nummer für Deutschland: 0190-824 694
(Dieser Service kostet 1,86 Euro/Minute und ist ausschließlich aus Deutschland zu erreichen.
Bitte holen Sie vor dem Anruf die Genehmigung des Rechnungszahlers ein!)

SLES-51156

"PS", "PlayStation", "△/○/×/□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

4012927022504

SILENT HILL 2
DIRECTOR'S CUT

Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder 0in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine pause von 15 minuten pro spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service Numbers) siehe letzte Seite des Handbuchs.

SLES-51156

1 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2): mindestens 95KB • Kompatibel mit Analogsteuerung: alle Tasten • Kompatibel mit Vibrationsfunktion

Silent Hill 2™ © 2001 KONAMI CORPORATION.
Library programmes © 1997-2003 Sony Computer Entertainment Inc.
Exklusiv lizenziert für Sony Computer Entertainment Europe. NUR FÜR DEN PRIVATGEBRAUCH. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Erstellen von Auszügen, Vertreiben, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, öffentliches Aufführen und elektronisches Übertragen auch über das Internet, über Kabeltechnologie oder andere Telekommunikationswege, Zugang oder Benutzen dieses Produkts bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt oder an Teilen dieses Produkts verletzen, sind verboten. Veröffentlicht von Konami of Europe GmbH. Entwickelt von KCE Tokyo. Inc. 3D sound technology is the sound middleware under the license of Sony Corporation. Only with the L, R, 2ch audio output, it offers the virtual surround effects with the 3-Dimensional realism, and excellent positioning of the sound source.

Customer Service Numbers

• Australia — **1902 262 662**
Calls charged at $1.65 (incl.GST) per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich — **0450 99 000 500**
Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/Sek. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgen — **011 301 306**
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark — **+45 33 26 28 20**
Åben Mans-Tors 16.00-19.00. Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi — **0600 411 911**
"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21." Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.

• France — **0803 843 843**
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assisitance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland — **01805 766 977**
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontakteren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece — **(00 301) 677 7701**
Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσολα PlayStation.

• Ireland — **(01) 405 4022**
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia — **848 82 83 84**
Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per probemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Malta — **344 700**

• Nederland — **0495 574 817**
Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand — **(09) 415 2447**
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge — **2336 6600**

• Portugal — **(01) 318 7450**
Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.

• España — **902 102 102**
Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

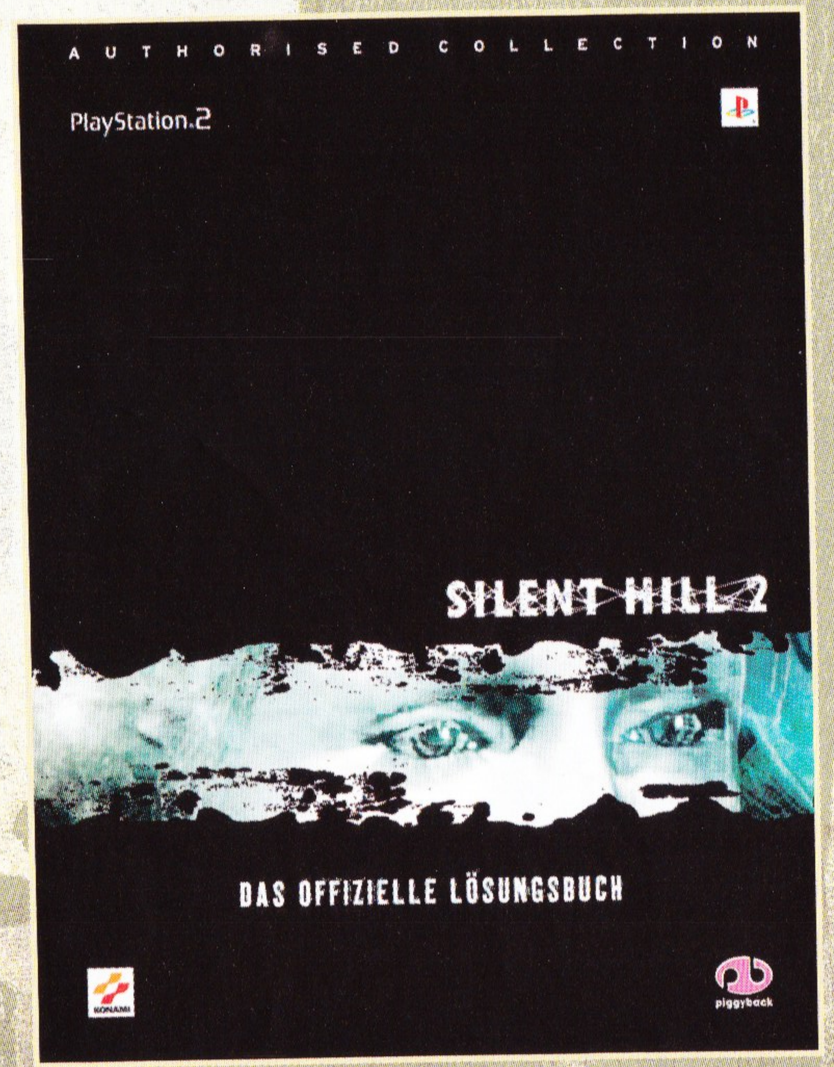
• Sverige — **08-587 610 00**
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• Schweiz/Suisse — **0900 55 20 55**
Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.

• UK — **08705 99 88 77**
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Calls may be recorded for training purposes.

Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

EBENFALLS ERHÄLTLICH:



DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

ORIGINAL SOUNDTRACK

INHALT

04 VOR DEM SPIEL
05 TASTEN-KONFIGURATION
06 PROLOG
07 SPIELBEGINN
10 DER SPIELVERLAUF
12 WICHTIGE CHARAKTERE
16 WAFFEN UND GEGENSTÄNDE
17 INVENTAR UND OPTIONEN
19 HINWEISE UND TIPS
20 MITARBEITER
21 KONAMI HELPLINE

CREDITS

DIRECTOR
Masashi Tsuboyama

ART DIRECTOR
Masahiro Ito

SCENARIO WRITER
Hiroyuki Owaku

DRAMA DIRECTOR
Suguru Murakoshi

SOUND DIRECTOR
Akira Yamaoka

PROGRAMMERS

Graphic Engine Program
Norihito Hatakeda
Character Program
Yuki Mizuochi
Collision Program
Yukinori Ojima
Converter Program
Kazumasa Ogiso
Drama Program
Hiroyuki Owaku
System Program
Kazutoshi Sugai
Monster Program
Hideyuki Fujii
Shadow Program
Hayato Fukushima
Camera Program
Satoshi Kikuchi
Effect Program
Hidehisa Harada
Sub Program
Taku Otani
Naoto Ohashi
Hiromichi Ito
Tool Program
Makoto Hiura
Sound Program
AKI

DESIGNERS

Monster Design/ Modelling
Masahiro Ito
Character Modelling
Shingo Yuri
Sachiko Sugawara
Minako Asano
Town Design/ Modelling
Masashi Tsuboyama
Atsushi Ono
Motomi Mizowa
Mayuko Yano
Hitomi Namatame
Jun Inoue
Hiroto Yamaguchi
Yuko Ito
Takayuki Ando
Jun Suzuki

ROOM DESIGN/ MODELLING
Takamitsu Nemoto
Yasunori Kanetake
Yumiko Fujishima
Masako Murakata
Takayuki Fujiki
Runa Sugiyama
Noriyoshi Sato
Chieko Ogura
Kyohei Yamaguchi
Tomohisa Koike
Takeshi Miura
Hiroshi Kovama

CHARACTER MOTION
Yuichi Kobayashi
Shigeru Kobayashi
Nakazawa Kazuhide

DRAMA ANIMATION
Suguru Murakoshi
Atsushi Sakamoto
Atsuya Tanaka
Ray Matsumura
Shiro Kanemori

STILL PICTURE
Takashi Ito
Tomoko Morohoshi

ITEM DESIGN/ MODELING
Eiichi Ito
Tomoko Furukawa

LOGO DESIGN
Daisuke Nakayama

CGI MOVIE EDITOR
Morio Kishida

PUBLICITY
Taro Miyake
Osamu Shigeta
Kanako Nakahara
Noboru Sakaue

English Supervisor/ Translator
Jeremy Blaustein (WordBox)

CASTING COORDINATOR
Haruhiko Inaba (WordBox)

MOTION/ VOICE ACTOR
Guy Cihi
Monica Horgan
Donna Burke
David Schaufele
Jakey Breckenridge
Dominic Allen
Dennis Falt

MOTION CAPTURE STUDIO
Links DigiWorks
Sakuratei

VOICE RECORDING STUDIO
OMNIBUS JAPAN

SPECIAL THANKS TO
Ken Ogasawara
Scott Dolph
Michio Horikiri
Kiyohiko Yamane
Hidenori Ohnishi
Kenichiro Imaizumi
Norio Takemoto
Masahiro Sato

ALL MUSIC & SOUND EFFECTS
Akira Yamaoka

CHARACTER DESIGN/C.G.I.
SATO | WORKS U.S.A
Sato "Takayoshi" Sato
Kazuhiko Ninomiya
Mychael Miller
Yukito Kurita

TECHNICAL SUPPORT
Munehisa "Moo" Komami

PRODUCER
Akihiro Imamura

EXECUTIVE PRODUCER
Gozo Kitao

INTERNATIONAL MANAGER & TRANSLATOR
Kaz Nirasawa

KONAMI OF EUROPE

SENIOR EUROPEAN BRAND MANAGER
Hans-Joachim Amann

DIRECTOR PRODUCT MANAGEMENT DIV. EUROPE
Dave Cox

PRODUCT MANAGEMENT ASSISTANT
Christian Pfeffer

EUR. PACKAGE & MANUAL DESIGN
H.-J. Amann@KOE
Oliver Forte@identitaet Department.X

EUR. MARKETING & PR DIRECTOR
Martin Schneider

EUR. PR MANAGER
Wolfgang Ebert

EUROPEAN PR & MARKETING TEAM
Benelux: Sophie Schulz
France: Cécile Caminades, Stéphanie Hattenberger
Germany: Martin Schneider, Katja Torrini, Wolfgang Ebert, Sophie Schulz
Nordic: Kalle Lagerroos
Spain: Susana Gonzales
UK: Emily Britt, Jon Murphy

SPECIAL THANKS
Kaz Nirasawa@CSD
Susana Gonzales, Martine Saunders, Ella Siebert, Ralph Champeau@KOE
Kirstin Barrett@Sony Computer Entertainment Europe
SIM@Home
All Members of KONAMI CORPORATION

Richtungstasten / Linker Analogstick: Steuert die Vorwärts- und Rückwärtsbewegung und dreht James nach rechts und links. Zum Rennen die □-Taste während der Bewegung gedrückt halten.

SELECT-*Taste* / START-*Taste* :
Inventar aufrufen (Pause).
Um zum Spiel zurückzukehren, drücken Sie die □-*Taste*.

L1 -*Taste:* Nach links angreifen
R1 -*Taste:* Nach rechts angreifen
L1 + R1 -*Taste:* Schnelle 180°-Wende

L2 -*Taste:* Such-Ansicht. Taste gedrückt halten, um die Kamera während des Spiels hinter dem Spieler zu halten. Die Such-Ansicht ist nicht überall in Silent Hill verfügbar.

L2 -*Taste + rechter Analogstick:* Halten Sie die L2 -Taste gedrückt und schauen Sie mit dem rechten Analogstick in die gewünschte Richtung.

R2 -*Taste:* Halten Sie die Taste gedrückt, um die Waffe zu ziehen. Mit dem linken Analogstick oder den Richtungstasten zielen Sie in Richtung eines Monsters. Drücken Sie dann die ✕ -Taste um anzugreifen.

△ — Blendet die Karte im Kartenfenster ein.
Nach Betrachten der Karte drücken Sie die △ -Taste, um zum Spiel zurückzukehren.
✕ — Angreifen (bei gedrückter R2 -Taste) / Suchen / Auswahl bestätigen
□ — Zum Rennen gedrückt halten / Auswahl abbrechen
○ — Suchscheinwerfer ein-/ausschalten

WEITERE TASTENBELEGUNGEN

Soft Reset : Drücken Sie gleichzeitig die START + SELECT -Tasten, um die Einstellungen mittels eines Soft Resets zurückzusetzen und zum Titelbildschirm zurückzukehren.

HINWEIS:

Die Controller-Einstellungen können im OPTIONS-Menü individuell eingestellt werden.

Richten Sie Ihr PlayStation®2 Computer-Entertainment-System wie im Benutzerhandbuch beschrieben ein. Achten Sie darauf, daß der Netzschalter (MAIN POWER) an der Konsolenrückseite eingeschaltet ist. Drücken Sie die ⏻/RESET-Taste. Wenn die ⏻-Anzeige aufleuchtet, drücken Sie die ⏏-Taste, um das CD-Fach zu öffnen.

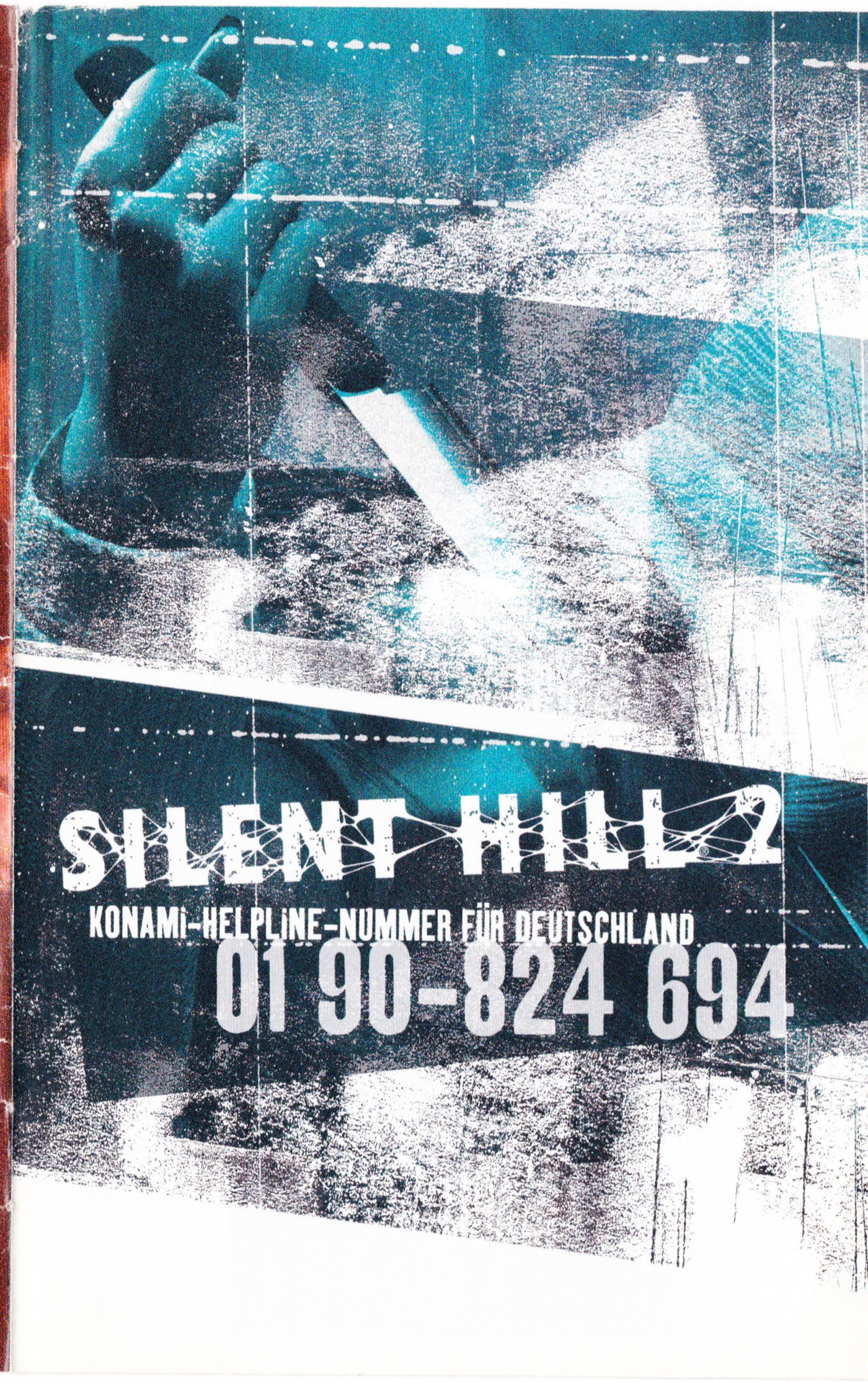
Legen Sie die SILENT HILL®2-CD ins CD-Fach. Achten Sie darauf, daß das Etikett sichtbar ist. Drücken Sie nochmals die ⏏-Taste, um das CD-Fach zu schließen. Schließen Sie nach Bedarf Controller und andere Peripheriegeräte an. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Weitere Informationen zum Benutzen dieser Software finden Sie hier im Handbuch.

MEMORY CARDS (8MB) (FÜR PLAYSTATION®2)

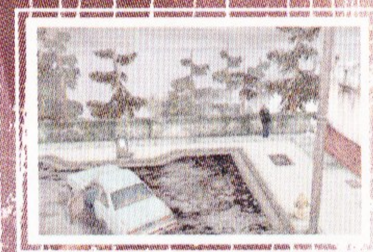
Um die Spieleinstellungen und -fortschritte speichern zu können, benötigen Sie eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2). Vor Spielbeginn legen Sie die Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) in MEMORY CARD Steckplatz 1 oder 2 ein. Sie können Ihre gespeicherten Spiele von dieser Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) oder von einer anderen Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) mit bereits gespeicherten SILENT HILL 2 Spielen laden.

Der Analog-Controller (DUALSHOCK) und Digital-Controller sind für dieses Spiel NICHT geeignet.

HINWEIS:
Zum Speichern Ihrer SILENT HILL 2-Spieldaten benötigen Sie eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) mit mindestens 80KB freier Speicherkapazität. Achten Sie vor Spielbeginn darauf, daß genügend Speicherkapazität auf Ihrer Memory Card verbleibt. Bei eingeschalteter Konsole (ON) sollten Sie keine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) einlegen oder entfernen.



PROLOG



Vor drei Jahren starb James Sunderlands Ehefrau nach schwerer Krankheit. James versuchte, nach diesem Schlag wieder auf die Beine zu kommen. Doch der Schmerz und das Gefühl der Leere versetzten James in einen Zustand anhaltender Trauer. Bis eines Tages ein geheimnisvoller Brief eintraf, unterzeichnet mit „Mary", dem Namen seiner verstorbenen Frau. Im Brief verspricht Mary „Silent Hill, unser Hafen der Erinnerungen ...dort werde ich auf Dich warten."

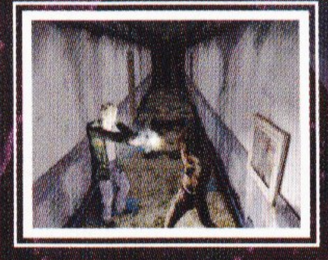
HINWEISE UND TIPS

RADIO

Das Radiogerät weist den Spieler mittels starkem Rauschens auf die Präsenz eines Monsters hin. Das Rauschen ändert sich je nach Anzahl und Entfernung der Monster. Lernen Sie die Tonhöhe des Rauschens zu interpretieren und so unsichtbare Gefahren zu identifizieren. Die Monster können das Radiogeräusch nicht hören, es wäre also dumm, es abzuschalten.

WAFFEN

James ist ein normaler Mann. Er ist kein geübter Schütze und daher auch nicht besonders gut im Zielen. Selbst bei hellichtem Tage oder eingeschaltetem Suchscheinwerfer kann man sich auf seine Zielgenauigkeit mit Waffen nicht verlassen - vor allem bei größeren Entfernungen. Je nachdem, wie stark die Angriffstaste gedrückt wird, werden einige Waffen außerdem mit weniger oder mehr Kraft eingesetzt. Versuchen Sie, die Monster nahe herankommen zu lassen, damit Sie besser treffen können.



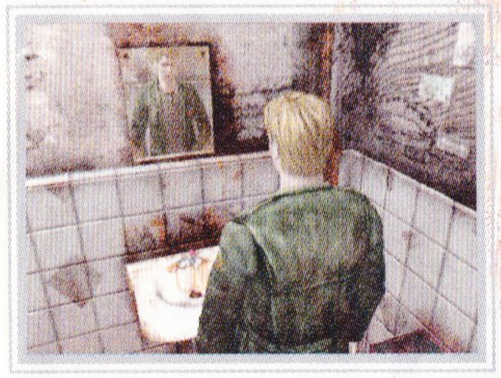
SUCH-ANSICHT

Während Sie die L2-Taste, gedrückt halten, wechselt der Kamerawinkel zur Such-Ansicht. In diesem Modus wechselt der Kamerafokus zur Blickrichtung von James. Der Spieler kann so weiter nach vorne und um Ecken blicken. Wenn Sie in der Such-Ansicht den rechten Analogstick bewegen, können Sie sich umschauen. Nutzen Sie diesen Modus, der allerdings nicht in allen Bereichen verfügbar ist, zu Ihrem Vorteil.

LICHT UND GERÄUSCHE

Auch die Monster haben Augen und Ohren und können so James aufspüren. Wenn sie nicht auf James Position aufmerksam gemacht werden, greifen sie vielleicht gar nicht an. Schalten Sie den Suchscheinwerfer aus und vermeiden Sie unnötige Konfrontationen. Ohne Suchscheinwerfer kann James aber nicht suchen oder die Karte betrachten. Seine Präzision mit Schußwaffen sinkt dadurch erheblich.

Achten Sie genau auf die Spielgeräusche wie z. B. Echos und Töne und versuchen Sie, die Richtung und etwaige Herkunft der Geräusche zu identifizieren. James kann stets gut auf das Schlimmste vorbereitet sein, wenn er genau auf die Atmosphäre und Umgebung um ihn herum achtet.



Der Brief verwirrt James und stürzt ihn in einen Tumult der Gefühle. Er fragt sich, ob Mary doch noch lebt oder ob sich jemand einen schlechten Scherz mit ihm erlaubt. „Ich glaube es immer noch nicht. Tote schicken keine Briefe. Doch ich kam her, um meine Mary zu treffen ..."

„Unser Hafen der Erinnerungen – was bedeutet das? Mit diesem Ort verbinden sich zu viele Erinnerungen...

Verwirrt von diesem Mysterium und getrieben vom Wunsch, die Wahrheit zu finden macht sich James in die Welt von Silent Hill auf ... Als der Nebel immer dichter wird, erkennt James, daß die Stadt ganz in der Nähe liegen muß.

„Der einzige Weg ins Stadtzentrum ist durch diesen Tunnel. Aber es muß einen Unfall oder so etwas gegeben haben, denn der Eingang ist blockiert."

„Aber halt ..."

„Die Karte zeigt einen schmalen Waldpfad, der in die Stadt führt. Sieht so aus, als könnte ich nur zu Fuß über diesen Weg in die Stadt gelangen."

„In diesem dichten Nebel kann ich niemanden sehen - oder sollte ich sagen: fühlen."

„Ich sehe ein heruntergekommenes Gebäude ganz in der Nähe."

„Es ist leer. Ich bin allein mit meinem Spiegelbild."

„Ich betrachte den Mann im Spiegel und flüstere eine Frage ..."

„Mary ... Bist du wirklich in dieser Stadt?"

SPIELBEGINN 08

NEW GAME (Neues Spiel)

Wählen Sie im Titelbildschirm mit den Richtungstasten oder dem linken Analogstick eine der folgenden Optionen: NEW GAME (Neues Spiel), CONTINUE (Fortsetzen), LOAD (Laden) oder OPTION. Geben Sie Ihre Wahl mit der ⊗-Taste oder der START-Taste ein. Mit der △-Taste brechen Sie Ihre Wahl ab.

Wählen Sie NEW GAME, um ein Spiel von Beginn zu starten. Hiernach können Sie zwischen dem Hauptszenario „Letter from Silent Heaven" (Brief aus Silent Heaven) oder dem Unterszenario „Born from a Wish" (Aus dem Wunsch geboren) wählen. Letzteres ist ein Bonusszenario, welches erst dann gespielt werden sollte, wenn Sie das Hauptszenario erfolgreich abgeschlossen haben! Nach Auswahl des Hauptszenarios werden Untermenüs zur Festlegung der Action- und Riddle-(Rätsel-)Schwierigkeitsstufen angezeigt. Treffen Sie Ihre Wahl (diese kann während des Spiels nicht mehr geändert werden).

HINWEIS:

Für das Unterszenario kann nur die Schwierigkeitsstufe für Action, nicht aber für Rätsel bestimmt werden.

ACTION LEVEL (Action-Stufe)

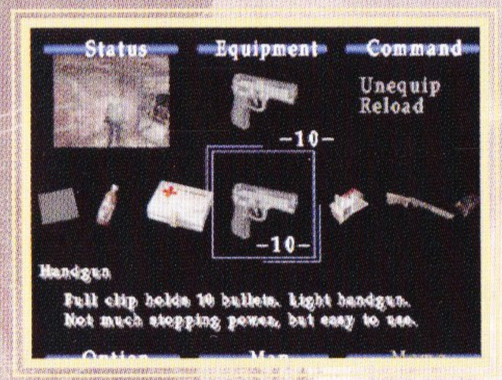
HARD (Schwierig): Sehr starke und schnelle Monster
NORMAL: Standard-Schwierigkeit
EASY (Einfach): Einfachere Monster und Steuerung
BEGINNER (Anfänger): Genießen Sie die Atmosphäre und das Spiel mit allen Rätseln, ohne zu kämpfen

RIDDLE LEVEL (Rätsel-Stufe)

HARD (Schwierig): Komplexe Rätsel
NORMAL: Standard-Schwierigkeit
EASY (Einfach): Vereinfachte Rätsel und mehr Hinweise

HINWEIS:

Spielszenarien und Spiel-Ende ändern sich nicht, gleichgültig welche Schwierigkeitsstufen Sie wählen.



07 INVENTAR

EINSATZ VON GEGENSTÄNDEN: Wählen Sie die gewünschten Gegenstände mit den linken/rechten Richtungstasten oder dem linken Analogstick. Die für die einzelnen Gegenstände verfügbaren Befehle werden im Befehlsfeld in der Ecke oben rechts eingeblendet. Um einen Gegenstand zu wählen, drücken Sie die ⊗-Taste. Wählen Sie dann einen Befehl aus dem Befehlsfeld. Drücken Sie die △-Taste um die Wahl des Gegenstands zu stornieren.

KOMBINATION: Um ein Rätsel lösen zu können, müssen Sie mitunter mehrere Gegenstände gleichzeitig einsetzen. In diesen Fällen wird der Kombinationsbefehl („Combine") eingeblendet. Wählen Sie die Gegenstände, die Sie zur Lösung des Rätsels benötigen, und verbinden Sie sie miteinander. Anschließend können Sie mit diesem neu entstanden Gegenstand das Rätsel lösen.

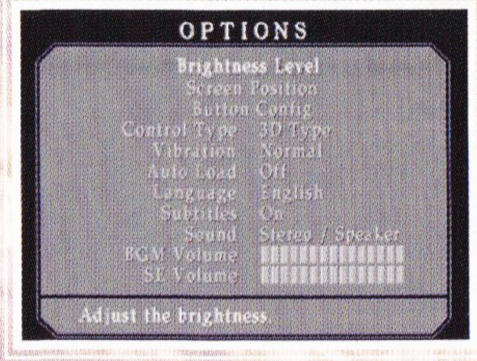
STATUSFELD: Mit sinkender Gesundheit wechselt die Farbe in diesem Feld allmählich zu rot. Weitere Informationen zum Statusfeld finden Sie auf Seite 11 unter „Spielende".

MEMO: Hier werden Tips zum Lösen der Rätsel sowie wichtige Spielmitteilungen eingeblendet. Die neusten Mitteilungen erscheinen zuerst.

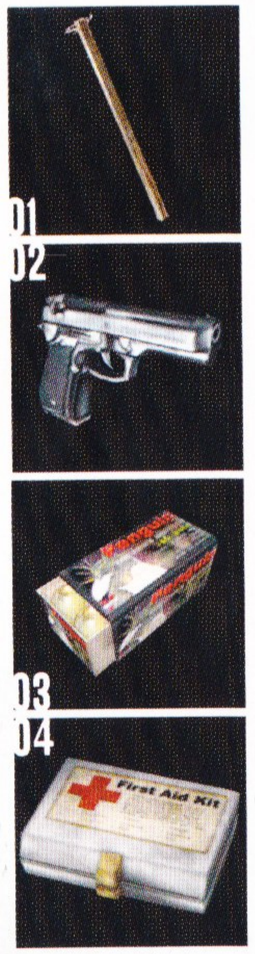
KARTE: : Schauen Sie sich die Karte an. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzen der Karte" auf Seite 10.

OPTIONEN 17

Sie können die folgenden Einstellungen im OPTIONS-Menü vornehmen:



BRIGHTNESS LEVEL (HELLIGKEITSEINSTELLUNG): Reguliert die Helligkeit des Spielbildschirms.
SCREEN POSITION (BILDSCHIRMPOSITION): Reguliert die Position des Spielbildschirms.
BUTTON CONFIG (TASTENBELEGUNG): Weisen Sie selbst Tastenfunktionen zu.
CONTROL TYPE (STEUERUNGSTYP): *3D Type:* Drücken Sie ⬆/⬇ am linken Analogstick, um James vorwärts oder rückwärts zu bewegen und drücken Sie die Links-/Rechtstaste, damit sich James umdreht. *2D Type:* Drücken Sie den linken Analogstick in beliebiger Richtung, um James in dieser Richtung zu bewegen.
VIBRATION: Wählen Sie zwischen „Off"(Aus), „Soft"(Weich), „Normal" oder „Hard"(Hart).
AUTO LOAD (AUTOMATISCH LADEN): In der Einstellung „On" (Ein) werden die gespeicherten Daten beim Starten der Konsole automatisch geladen. Das Spiel wird am letzten Speicherstand fortgesetzt.
LANGUAGE (SPRACHE): Wählen Sie zwischen Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch.
SUBTITLES (UNTERTITEL): Schalten Sie die Untertitel für den Spieldialog ein oder aus (On/Off).
SOUND: Sie können zwischen „Stereo"/„Stereo Headphones" (Stereo-Kopfhörer)/ „Monaural" (Mono) wählen.
BGM VOLUME (HINTERGRUNDMUSIK): Reguliert die Lautstärke der Hintergrundmusik.
SE VOLUME (SOUND-EFFEKTE): Reguliert die Lautstärke der Sound-Effekte.



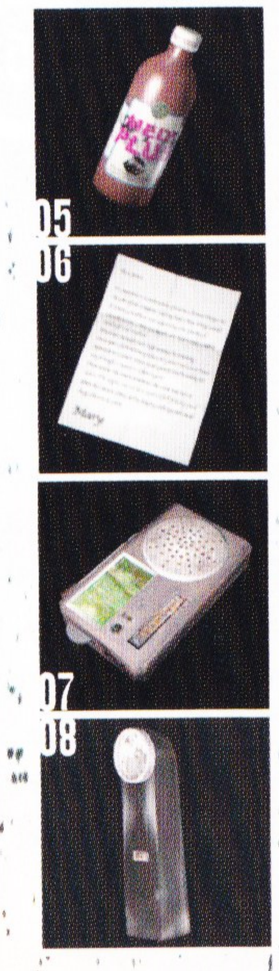
01 *Holzlatte:* Ein 80 - 100 cm langer Holzstock mit ein paar Nägeln an der Spitze. Die Latte ist dick genug, um sie mit einer Hand halten und schwingen zu können. Von ihrer Art her ähnelt sie den Latten, die man auf Baustellen findet.

02 *Pistole:* Normale Handfeuerwaffe, die Munition von Magazinen lädt. Benutzen Sie die Pistole für Angriffe aus der Distanz, aber gehen Sie sparsam mit der Munition um. Lassen Sie die Monster erst näher herankommen, damit Sie ihnen mit jedem Schuß schweren Schaden zufügen.

03 *Pistolenkugeln:* Munitionsschachteln.

04 *Erste-Hilfe-Kasten:* Stellt einen großen Teil der Gesundheit wieder her. Versuchen Sie, diese Kästen nur dann einzusetzen, wenn Sie schwer verletzt sind oder keine Gesundheitsdrinks mehr besitzen.

WAFFEN UND GEGENSTÄNDE 16



05 *Gesundheitsdrink:* Verbessert ein wenig die Gesundheit.

06 *Marys Brief:* Er steckt in einem einfachen weißen Umschlag. Auf der Rückseite steht „Mary."

07 *Radio:* Vielleicht ist es kaputt oder empfängt einfach keine Sender. Man hört nur Rauschen. Aus irgendeinem Grund wird es jedoch lauter, wenn sich Monster in der Nähe befinden. Ein sehr wichtiger Gegenstand.

08 *Suchscheinwerfer:* Kann im Dunklen liegende Bereiche beleuchten. Kann ein- und ausgeschaltet werden. Ein wichtiger Gegenstand beim Kämpfen und Suchen; macht aber Monster auf Ihre Person aufmerksam.

HINWEIS:

James kann weitere Waffen und Gegenstände entdecken, die in Silent Hill versteckt sind.

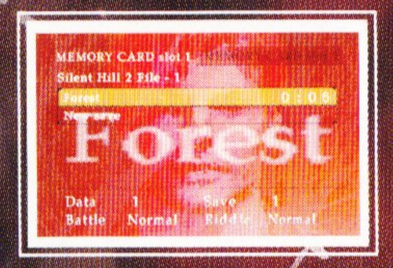
09

CONTINUE (Fortsetzen)

Mit dieser Option können Sie ein bereits gespeichertes SILENT HILL 2-Spiel fortsetzen, das Sie auf einer Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) gespeichert haben. Weitere Informationen zum Speichern und Laden finden Sie auf Seite 04

HINWEIS:

Die Continue-Option wird im Titelbildschirm erst dann eingeblendet, wenn bereits eine SILENT HILL 2-Datei gespeichert ist oder wenn ein Check-Point im Spiel bewältigt wird.

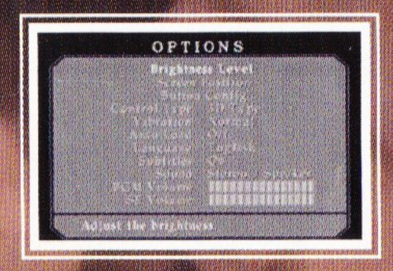


LOAD (Laden)

Mit dieser Option wählen Sie eine bestimmte SILENT HILL 2-Datei von einer Memory Card (8MB) (für PlayStation®2). Wählen Sie im Ladebildschirm das gewünschte Spiel mit den Richtungstasten oder dem linken Analogstick. Geben Sie Ihre Auswahl mit der ⊗-Taste ein. Weitere Informationen zum Speichern und Laden finden Sie auf Seite 04.

HINWEIS:

Die Option "Laden" wird im Titelbildschirm erst dann eingeblendet, wenn bereits eine SILENT HILL 2-Datei gespeichert ist. Wenn „Autom. Laden" aktiviert ist und zwei Memory Cards (8MB) für PlayStation®2) mit Daten dieses Spiels eingelegt sind, so werden normalerweise die Daten/Optionen von MEMORY CARD-Steckplatz 1 geladen. Sollte jedoch für die Memory Card (8MB) für PlayStation®2) in MEMORY CARD-Steckplatz 2 „Autom. Laden" aktiviert sein, für die Memory Card (8MB) für PlayStation®2) in MEMORY CARD-Steckplatz 1 aber nicht, so werden die Daten der Memory Card (8MB) für PlayStation®2) in MEMORY CARD-Steckplatz 2 automatisch geladen.

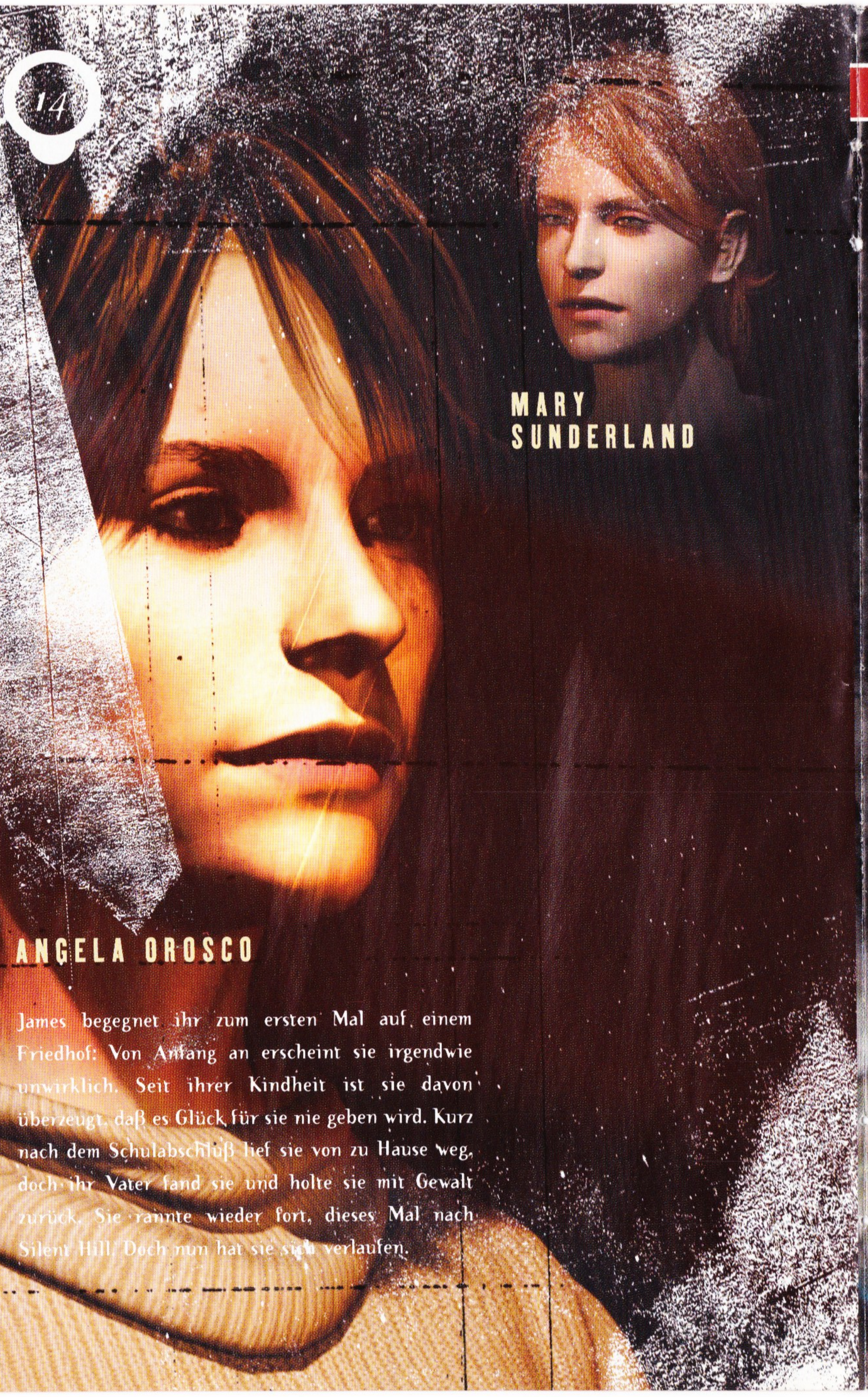


OPTION

Über diese Option können Sie die Spiel-Einstellungen ändern. Weitere Informationen erhalten Sie über die Bildschirm-Menüs.

HINWEIS:

Sie können die Spiel-Einstellungen auch während des Spiels ändern. Drücken Sie die ▶-Taste um das Inventar aufzurufen.



MARY
SUNDERLAND

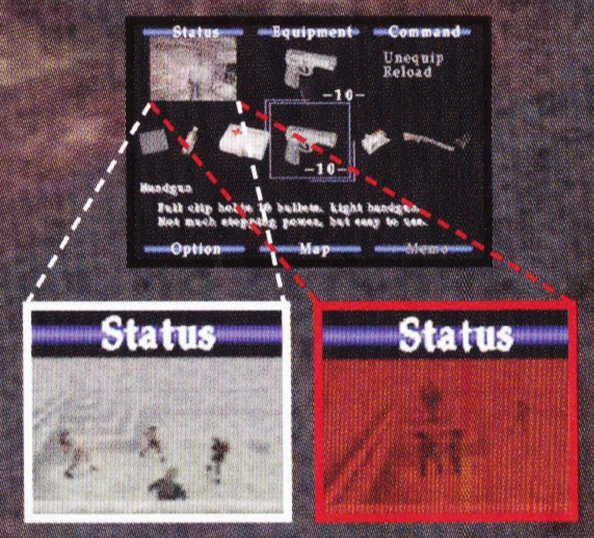
ANGELA OROSCO

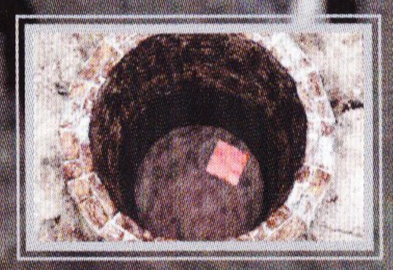
James begegnet ihr zum ersten Mal auf einem Friedhof: Von Anfang an erscheint sie irgendwie unwirklich. Seit ihrer Kindheit ist sie davon überzeugt, daß es Glück für sie nie geben wird. Kurz nach dem Schulabschluß lief sie von zu Hause weg, doch ihr Vater fand sie und holte sie mit Gewalt zurück. Sie rannte wieder fort, dieses Mal nach Silent Hill. Doch nun hat sie sich verlaufen.

DER SPIELVERLAUF

SPIELENDE

Im Statusfeld links oben im Inventar (Sie rufen diesen durch Drücken der START-Taste auf) wird James' aktuelle Lebensenergie angezeigt. Je schwächer seine Gesundheit, desto mehr verfärbt sich die Anzeige rot. Wenn die Vibrierfunktion aktiviert ist (über das OPTIONS-Menü), vibriert der Controller heftiger, je schwerer James verletzt wird. So können Sie seine jeweilige Lebensenergie im normalen Spiel wirksam messen. James stirbt, sobald seine Lebensenergie auf Null gesunken ist. Mit Gegenständen wie dem Erste-Hilfe-Kasten oder Energietrunk können Sie James' Lebensenergie wieder auffüllen. Weitere Informationen zu verschiedenen Gegenständen finden Sie auf Seite 17.





SPEICHERN DER SPIELFORTSCHRITTE

Sie können das Spiel an einer der zahlreichen Speicherstellen in Silent Hill speichern. Sie identifizieren diese Stellen problemlos anhand der mysteriösen roten Objekte. Wenn James einer Speicherstelle gegenübersteht, drücken Sie die ⊗-Taste, um den Speicherbildschirm aufzurufen. Sie können Ihre Spielfortschritte beliebig häufig an den Speicherstellen speichern. Folgen Sie dabei den Bildschirmanweisungen.

HINWEIS

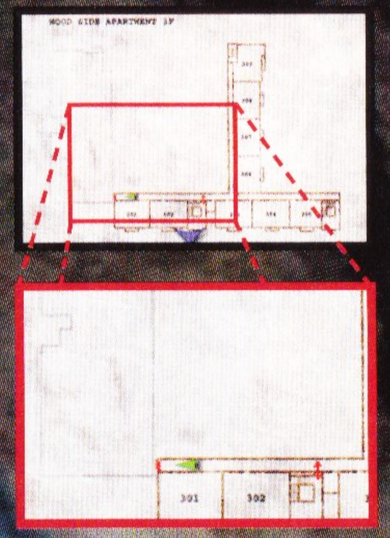
Beim Speichern können Sie auch Spieldaten löschen. Markieren Sie dazu die entsprechenden Daten und betätigen Sie die SELECT-Taste.

ZIEL

James ist nach Silent Hill zurückgekehrt, um die Wahrheit über seine verstorbene Frau Mary zu erfahren. Bei seinem Vordringen in die Stadt muß er die Herausforderungen bewältigen, die seiner harren. Manchmal muß er Monster besiegen oder ihnen aus dem Weg gehen, und es gilt Rätsel zu lösen. Wenn James die Hindernisse überwindet, könnten Informationen zum Ursprung des mysteriösen Briefes oder sogar noch düsterere Geheimnisse enthüllt werden.

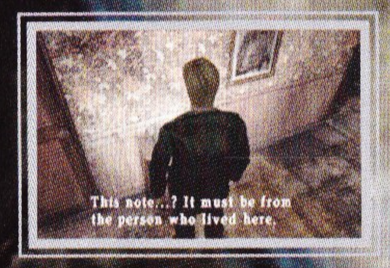
BENUTZEN DER KARTE

Wenn James eine Karte besitzt, können Sie sie mit der △-Taste aufrufen. Drücken Sie die ✕-Taste um die Ansicht zu vergrößern oder zu verkleinern (Zoom). Wenn Sie die Karte vergrößert haben, können Sie sich mit den Richtungstasten oder dem linken Analogstick bestimmte Bereiche genauer anschauen. Wenn die Karte mehrere Etagen aufweist, drücken Sie die Nach-oben-/Nach-unten-Richtungstasten, um die weiteren Kartenseiten einzublenden. Beim Absuchen bestimmter Bereiche markiert James die Karte automatisch rot. Der grüne Pfeil auf der Karte zeigt James' aktuelle Position an.



ANSICHTS-FELD

Während des Spiels steuern Sie James mit den Richtungstasten oder dem linken Analogstick. Wenn sich James in der Nähe von Objekten befindet, können Sie die nähere Umgebung mit der ✕-Taste absuchen. Sie können dabei wichtige Informationen oder nützliche Objekte entdecken.



EDDIE DOMBROWSKI

Eddie ist ein einfacher, tolpatschiger Nichtsnutz, der panische Angst davor hat, verletzt zu werden. Er ist sanftmütig und zahm, doch im Zorn zeigt er eine ganz andere Seite, die er nicht unter Kontrolle bringen kann. Was will er in Silent Hill?

LAURA

Eine dickköpfige kleine Göre, die tut, was sie will, und dann einfach wieder verschwindet. Sie läuft James bei seiner Suche über den Weg, und sie scheint mehr über Mary zu wissen, als sie verrät. Übrigens war sie Patientin im gleichen Krankenhaus wie Mary. Die beiden freundeten sich an, und Mary liebte sie wie ihre eigene Tochter. Kennt sie die Wahrheit, nach der James sucht?

WICHTIGE CHARAKTERE

JAMES SUNDERLAND

(Haupt-Charakter)

Vor drei Jahren erkrankte seine geliebte Frau Mary schwer und starb. James siechte in einem leeren, öden Leben der Trauer dahin, bis eines Tages ein Brief eintraf. Der Absender war Mary Shepherd-Sunderland, seine verstorbene Frau. In dem mysteriösen Brief bat sie ihn sie in Silent Hill zu treffen, einer Stadt, die für die beiden einst so bedeutsam war. James ist zwar überzeugt davon, daß seine Frau nicht mehr unter den Lebenden weilt, macht sich jedoch Gedanken über die Herkunft des Briefes. Er ist entschlossen, nach Silent Hill zurückzukehren und die Wahrheit zu erfahren.

MARIA

Auf den ersten Blick gleicht Maria James' verstorbener Frau, doch Marias Frisur und Kleidung sind ganz anders. Auch vom Wesen her (sie ist fröhlich und voll Energie) ist sie das völlige Gegenteil von Mary. Bei ihrem ersten Treffen ist James von Marias Ähnlichkeit mit Mary erschüttert. Gleichzeitig berührt ihn die Vertrautheit ihrer Gespräche. Es ist, als würden sie einander bereits seit Jahren kennen. Als Maria von James Suche in Silent Hill erfährt, beschließt sie, ihn zu begleiten und ihm zu helfen, Mary zu finden.